

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Luaran atau *output* yang akan dihasilkan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah berupa film pendek promosi wisata berjudul judul “Ruang Renjana di Surakarta” dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Pemilihan metode *R&D* pada pembuatan film ini bertujuan mengembangkan sebuah produk serta dapat menguji kelayakan dari sebuah produk tersebut secara langsung sebelum akhirnya disebarluaskan. Tahapan dalam metode *R&D* yang digunakan dimulai dari proses pengumpulan informasi. Setelah data berhasil dikumpulkan penulis dan rekan akan masuk pada tahap perencanaan. Apabila tahap perencanaan telah dipersiapkan dengan matang maka akan masuk pada tahapan pengembangan produk awal. Produk yang telah selesai dibuat akan diujicobakan, pada tahap uji coba pertama telah dilakukan penulis akan merevisi produk sesuai dengan masukan pada tahap uji coba pertama. Setelah revisi telah selesai dilakukan, masuk pada tahap uji coba operasional, serta implementasi dan penyebarluasan film “Ruang Renjana di Surakarta” melalui media sosial *YouTube*.

Pada pembuatan film berjudul “Ruang Renjana di Surakarta” melewati tiga tahapan besar, diantaranya pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam hal ini penulis akan menjelaskan *job description* atau tugas yang telah penulis lakukan dalam pembuatan film ini secara detail hingga produk selesai dan berhasil disebarluaskan. Penulis sebagai sinematografer dan sutradara akan menjabarkan tugas yang telah dibagi sebelumnya, yakni pada tahapan produksi atau pembuatan film.

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan informasi

Pada tahap ini penulis bersama rekan satu tim memutuskan untuk membuat film pendek promosi wisata Kota Surakarta. Kota Surakarta dipilih menjadi tempat utama dalam pembuatan film ini menimbang beberapa hal. Seperti kentalnya budaya Jawa yang masih terjaga hingga saat ini yang terlihat di berbagai sudut dan bangunan di Kota Surakarta. Selain masih terjaganya budaya Jawa, Kota Surakarta juga memiliki banyak potensi wisata

yang belum diketahui oleh wisatawan di luar Kota Surakarta. Banyak tempat wisata yang masih tergolong “hidden gem”.

Pada pembuatan film pendek ini penulis memilih beberapa tempat wisata yang berbeda. Beberapa tempat tersebut diantaranya Pura Mangkunegaran, Pasar Triwindu, Taman Bendungan Tirtonadi, dan Koridor Gatsu-Ngarsopuro. Selain tempat wisata, penulis juga menambahkan tempat kuliner khas Surakarta yakni selat solo. Penambahan tempat wisata kuliner ini bertujuan tidak hanya mengenalkan Kota Surakarta pada wisatanya, namun juga kuliner khas dari kota tersebut. Pemilihan tempat-tempat tersebut juga tidak dilakukan tanpa pertimbangan. Pura Mangkunegaran sebagai tujuan utama dipilih karena memiliki nilai sejarah tinggi di Kota Surakarta. Bangunan bersejarah ini bahkan masih difungsikan sebagai kediaman Adipati Mangkunegara X. Pasar Triwindu sebagai pasar antik Kota Surakarta turut dipilih menjadi salah satu latar tempat pembuatan film. Berbagai koleksi barang antik mulai dari lampu, piring, uang, hingga peralatan rumah tangga ada disini. Sebagai penutup dari film ini, penulis menambahkan Koridor Gatsu-Ngarsopuro sebagai tempat terakhir dalam film promosi wisata Kota Surakarta. Koridor Gatsu-Ngarsopuro merupakan tempat yang sangat ramai dikunjungi warga Surakarta dan sekitarnya saat malam hari. Suasana kota yang terkesan tradisional di siang hari dan sangat hidup pada malam hari menjadi pertimbangan penulis dalam pemilihan lokasi film.

Setelah memutuskan latar tempat dalam film, penulis melakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi merupakan tahapan krusial, dimana informasi yang didapat akan diaplikasikan sebagai acuan pada tahap perencanaan. Dalam proses pengumpulan informasi, penulis menggunakan dua cara berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan dua cara, yakni observasi langsung dan observasi tidak langsung. Penulis melakukan observasi langsung dengan mendatangi tempat yang nantinya

digunakan sebagai dari film. Observasi langsung pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2025 di Pura Mangkunegaran. Pada proses ini, penulis benar benar memperhatikan situasi, suasana, dan tempat di setiap sudut Pura Mangkunegaran yang memiliki potensi sebagai latar tempat dalam pembuatan film pendek. Selain memperhatikan potensi tempat, penulis juga mengumpulkan informasi terkait Pura Mangkunegaran kepada *tour guide* resmi untuk mendapatkan informasi secara detail.

Observasi kedua dilakukan pada tanggal 15 Juni 2025 kepada beberapa lain seperti Pasar Triwindu dan Taman Bendungan Tirtonadi. Pada observasi kedua ini, penulis bersama rekan penulis mempertimbangkan pencahayaan dan beberapa tempat potensial untuk dijadikan latar dalam adegan.

2. Dokumentasi

Kegiatan observasi juga diiringi dengan dokumentasi, baik dalam bentuk audio, video, maupun foto. Informasi dan gambar yang didapatkan ini sangat membantu penulis dan rekan dalam tahapan perencanaan, mulai dari penggambaran adegan, penyusunan *shot list*, hingga penyusunan *storyboard*.

4.1.2 Perencanaan

Setelah pengumpulan informasi mengenai tempat telah dilakukan dengan seksama, maka proses pembuatan film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” masuk pada tahapan selanjutnya yakni perencanaan. Tahap perencanaan dapat disebut juga dengan tahapan pra produksi. Tahap pra produksi diawali dengan penentuan konsep dan judul film. Tercetusnya judul “Ruang Renjana di Surakarta” dilakukan setelah menemukan konsep film. “Renjana” yang berasal dari bahasa Sansekerta dapat diartikan sebagai hasrat, keinginan kuat, dan dapat juga diartikan sebagai rasa rindu mendalam. Sedangkan “Surakarta” adalah latar utama berlangsungnya film tersebut.

Sehingga “Ruang Renjana di Surakarta” memiliki arti ruang rindu atau sebuah kerinduan akan kota Surakarta.

Tahap perencanaan harus dilakukan dengan matang sebelum masuk pada tahap produksi dari sebuah film. Pada hal ini, penulis bersama rekan membagi *job description* atau tugas dalam pembuatan film ini. Pada tahap perencanaan akan dijelaskan secara detail oleh rekan penulis, Suci Nur Aini yang memiliki tugas pada bidang perencanaan. Berikut perencanaan jadwal pelaksanaan proses produksi:

Tabel 4. 1 Jadwal perencanaan proses produksi

Hari/Tanggal	Waktu	Tempat
Selasa, 17 Juni 2025	08.00 – 10.45	Pura Mangkunegaran
	11.00 – 12.00	Pasar Triwindu
Kamis, 19 Juni 2025	08.00 – 09.15	Teras Rumah
	10.00 – 12.30	Warung Selat Solo Mbak Lies
	16.30 – 17.30	Bendungan Tirtonadi
	18.30 – 19.30	Koridor Gatsu-Ngarsopuro

4.1.3 Pengembangan Produk

Tahapan ketiga dari metode pembuatan ini adalah tahap utama, yakni tahap pengembangan dari sebuah produk. Pada tahap pengembangan produk, penulis akan menjelaskan tahap produksi dan pasca produksi. Berikut penjelasan tahapannya:

4.1.3.1 Produksi

Tahapan produksi dilakukan setelah tahapan pra produksi atau perencanaan telah dipersiapkan dengan baik. Sebelum memasuki tahap produksi, persiapan pada tahap pra produksi harus dilakukan dengan matang. Termasuk dilakukannya pembacaan naskah dan pengarahan terlebih dahulu kepada para pemeran mengenai dialog dan akting yang nantinya akan dilakukan saat proses pengambilan video. Pembacaan

naskah dan *briefing* dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025 setelah pemeran mendapatkan naskah dari penulis yang dikirim satu minggu sebelum pertemuan berlangsung.



Gambar 4. 1 Briefing dan pembacaan naskah bersama pemeran

Alat perekam video utama saat proses produksi adalah iPhone 15. Selain itu, penulis juga menggunakan Clip On Hollyland Lark M2, tripod Inbex IB180, dan reflektor sebagai alat pendukung dalam proses produksi film berlangsung. Pada tahap ini, penulis sebagai sinematografer dan sutradara bekerja secara penuh dalam pengarahan pemeran dan pengambilan video. Dalam hal ini, naskah, *storyboard*, dan *shot list* yang telah disusun pada tahap pra produksi menjadi acuan atau panduan sinematografer saat melakukan pengambilan video.

Proses produksi film pendek berlangsung selama dua hari, yang semula direncanakan pada tanggal 17 dan 19 Juni 2025 diubah menjadi tanggal 17 dan 20 Juni 2025 dikarenakan kondisi dan terjadi hal yang tidak terduga pada tanggal 19 Juni.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, film “Ruang Renjana di Surakarta” mengisahkan tentang pertemuan kedua sahabat yang telah berpisah selama lebih dari lima tahun bernama Jenar dan Kinasih. Jenar dan Kinasih menjalin persahabatan sejak mereka duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun karena urusan pekerjaan, Jenar harus rela untuk meninggalkan kota asalnya Surakarta untuk merantau di tempat yang jauh. Setelah lama tinggal di perantauan, Jenar akhirnya mendapatkan sedikit waktu senggang yang akhirnya ia manfaatkan untuk

rehat sejenak dari pekerjaannya sebagai sekretaris dengan pulang ke kota asalnya, Surakarta. Setelah pulang, ia langsung menghubungi sahabatnya untuk merealisasikan rencana “quality time” berdua yang pernah mereka rencanakan sebelumnya.

Kinasih yang mendapat kabar kepulangan sahabatnya, Jenar sangat gembira. Mereka berdua akhirnya memutuskan untuk mengunjungi tempat yang pernah mereka kunjungi sebelumnya pada saat masih duduk di bangku sekolah yaitu Pura Mangkunegaran. Tidak hanya mengunjungi tempat wisata untuk mengingat kembali kenangan masa muda, mereka juga mengunjungi beberapa sudut Kota Surakarta yang belum pernah mereka kunjungi sebelumnya.

Produksi film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” dimulai dengan adegan pemeran bernama Jenar sedang menunggu kedatangan Kinasih untuk merealisasikan rencana jalan-jalan yang telah mereka rencanakan sedari dulu. Pada *scene* pembuka ini juga ditambahkan monolog untuk menekankan kesan “rehat” yang kuat.



Gambar 4. 2 Adegan awal/adegan pembuka

Pada *scene* ini tergambar dengan jelas salah satu pemeran dengan kesibukannya sebagai Sekretaris, meski dirinya telah libur namun masih terdapat e-mail yang masuk yang membahas soal pekerjaan.

Setelah menunggu cukup lama, pemeran melihat kedatangan sahabatnya, mereka berdua saling melepas rindu, berpelukan singkat dan mengobrol setelah sekian lama tidak bertemu. Tempat-tempat yang kedua sahabat tersebut kunjungi tidak disampaikan secara gamblang

pada dialog pemeran, melainkan disampaikan secara halus melalui ajakan spontan dari pemeran.



Gambar 4. 3 Pura Mangkunegaran

Tempat yang menjadi tujuan utama untuk kunjungi adalah Pura Mangkunegaran. Pura Mangkunegaran menjadi tempat utama dalam pembuatan film “Ruang Renjana di Surakarta”. Alasan dipilihnya Pura Mangkunegaran menjadi tempat utama dalam pembuatan film pendek ini adalah budaya dan adat Jawa yang masih kental dan terjaga hingga saat ini. Bangunan megah dengan perpaduan arsitektur Jawa dan Perancis masih terjaga dengan baik. Selain bangunan, barang-barang serta aturan khas keluarga kerajaan juga masih berlaku dan terlihat dengan jelas di Pura Mangkunegaran. Tidak hanya itu, tempat yang berada di Pura Mangkunegaran tergolong cukup banyak untuk dilakukan eksplorasi. Adapun tempat-tempat pada Pura Mangkunegaran yang dijadikan latar adalah Pendapa Ageng, Paringgitan, kawasan putri atau Kaputren, dan Pracimayasa.

Setiap sudut yang berada pada area Pura Mangkunegaran memiliki kekhasan dan keunikannya masing masing. Bahkan Pura Mangkunegaran masih menjadi tempat tinggal bagi keluarga Kerajaan (Adipati). Bangunan yang masih aktif digunakan sebagai tempat pribadi anggota kerajaan ini menambah nilai plus tersendiri bagi Pura Mangkunegaran, karena dengan hal ini selain pengunjung dapat mempelajari sejarah dan budaya Jawa, para pengunjung juga dapat

merasakan bagaimana kediaman asli dari anggota kerajaan secara langsung.

Selain penulis ingin mengenalkan citra Kota Surakarta yang terkenal kental akan budaya Jawa yang masih terjaga dengan baik, pada film ini juga Pura Mangkunegaran menjadi tempat nostalgia dimana kedua sahabat tersebut pernah menghabiskan sore bersama pada saat keduanya masih mengenakan rok abu-abu masa SMA. Keduanya saling mengingat ingat bagaimana indahnya momen kebersamaan mereka. Namun, di tengah momen nostalgia tersebut salah satu pemeran mendapatkan telepon dari sang atasan, ia pun langsung mematikan panggilan tersebut tanpa ragu dan memilih untuk melanjutkan kegiatan jalan-jalannya bersama.



Gambar 4. 4 Pasar Triwindu

Destinasi kedua sebagai pengenalan wisata Kota Surakarta jatuh pada Pasar Triwindu. Pasar Triwindu adalah sebuah pasar antik yang terkenal di Kota Surakarta. Selain barang-barang antik yang tidak biasa ditemui, bangunan yang ada pada Pasar Triwindu memiliki sejarah serta suasana yang khas dan masih belum banyak dikunjungi oleh wisatawan mancanegara. Dalam proses pengambilan video di pasar Triwindu, penulis sebagai sinematografer ingin memperlihatkan keunikan yang ada dengan berbagai *footage* barang antik di pasar tersebut seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4. 5 Warung Selat Mbak Lies

Setelah meninggalkan Pasar Triwindu, pemeran melanjutkan perjalanan menuju tempat makan. Tempat makan yang dipilih dalam pembuatan film pendek ini jatuh kepada Warung Selat Mbak Lies yang berlokasi di Jl. Yudhistira No.9, Serengan, Kota Surakarta. Kuliner khas Surakarta, selat solo menjadi pilihan penulis. Selain selat solo merupakan kuliner asli Kota Surakarta, kuliner satu ini masih belum diketahui oleh banyak orang di luar Kota Solo. Mengetahui hal tersebut, dengan adanya pengenalan kuliner pada film ini diharapkan audiens atau calon wisatawan yang ingin berkunjung ke Surakarta dapat mengetahui kuliner asli khas daerah Surakarta serta memiliki minat untuk mencoba kuliner khas tersebut. Tempat makan yang menjual selat solo banyak ditemui, namun hanya Warung Selat Solo Mbak Lies yang memiliki bangunan dengan pernik-pernik unik dan berbeda dari warung biasa. Kesan unik dan tidak biasa pada warung ini menjadi alasan penulis dalam pemilihan lokasi pengambilan video pada film.

Film berlanjut menuju Taman Tirtanadi pada sore hari menuju petang. Meskipun film “Ruang Renjana di Surakarta” merupakan film pendek promosi wisata, namun penulis juga ingin menyampaikan sedikit cerita persahabatan antara kedua pemeran. Dengan suasana yang tenang, pemeran mengutarakan perasaan serta ucapan terima kasih menyentuh tentang suka duka persahabatan mereka kepada satu sama lain. Dengan suasana yang hangat serta dialog antar pemeran yang terucap, *scene* ini diharapkan dapat menyentuh hati para penonton film “Ruang Renjana di

Surakarta”. Setelah menikmati suasana petang menjelang malam yang hangat, film dilanjutkan dengan adegan yang diambil pada malam hari untuk memperlihatkan kehidupan dan keramaian Kota Surakarta di malam hari.

Selain budayanya, Kota Surakarta terkenal akan suasana malamnya yang cukup ramai dan “hidup”. Banyak sudut Kota Surakarta yang terlihat gemerlap saat malam hari. Untuk menunjukkan sisi Kota Surakarta yang hidup dan terkesan modern, penulis melakukan pengambilan video malam hari pada Koridor Gatsu- Ngarsopuro. Terpilihnya tempat ini karena Koridor Gatsu- Ngarsopuro selalu ramai akan pengunjung di malam hari terkhusus pada hari Jumat, Sabtu, dan Minggu. Banyak UMKM mulai dari aksesoris hingga kuliner yang ada pada lokasi ini. Tidak hanya pertunjukan “live music” juga turut memeriahkan event yang diselenggarakan tiap hari Jumat, Sabtu, dan Minggu pada lokasi ini.



Gambar 4. 6 Koridor Gatsu – Ngarsopuro

Lokasi ini menjadi lokasi terakhir pada film “Ruang Renjana di Surakarta”. Pada epilog atau penutup dalam film pendek ini, penulis memadukan kegiatan menyusuri koridor serta beberapa potongan adegan sebelumnya dengan menambahkan monolog dari salah satu pemeran untuk menutup hari dan menutup film tersebut. Pada proses produksi, penulis menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar. Berikut penerapan teknik pengambilan gambar pada pembuatan film pendek:

a. *Type of shot* (Jenis-jenis pengambilan gambar)

1. *Establishing Shot*



Gambar 4. 7 *Establishing Shot*

Establishing Shot digunakan untuk menjelaskan kepada penonton akan latar pada sebuah film pendek, baik latar tempat maupun latar waktu serta penjelasan umum dari sebuah adegan. Seperti pada gambar 4.7, *establishing shot* digunakan untuk memperkenalkan lokasi di mana adegan akan berlangsung. Selain itu juga sebagai penghubung visual saat subjek melakukan perpindahan tempat agar terkesan tidak tiba-tiba.

2. *Long Shot*



Gambar 4. 8 *Long Shot*

Dalam pengambilan video menggunakan *Long Shot*, seluruh badan atau tubuh dari subjek atau pemeran sudah terlihat dengan jelas namun masih terdapat jarak antara bawah kaki dan kepala subjek dengan bagian *frame*. Penggunaan *shot* tipe ini

diperuntukkan untuk menunjukkan kegiatan dari pemeran secara menyeluruh dengan jelas.

3. *Medium Long Shot*

Medium Long Shot digunakan untuk memperlihatkan keadaan dan keseimbangan subjek dengan lingkungan sekitarnya. Pada tipe *shot* ini menampilkan $\frac{3}{4}$ dari subjek mulai dari lutut hingga atas kepala. Dalam film ini, contoh penggunaan *Medium Long Shot* adalah saat salah satu pemeran memberikan penjelasan kepada pemeran lain mengenai tiang yang ada pada Pendapa Ageng “Soko Guru”. Tipe *shot* ini dapat dilihat pada gambar 4.9 dimana interaksi antara subjek dengan lingkungan sekitar tergambar dengan baik.



Gambar 4. 9 *Medium Long Shot*

4. *Medium Shot*

Medium Shot merupakan tipe pengambilan gambar yang umum digunakan dalam produksi sebuah film maupun video-video biasa. *Medium Shot* ini menampilkan $\frac{1}{2}$ bagian subjek, mulai dari perut hingga bagian atas kepala. Penempatan kamera harus sesuai dengan posisi subjek. Ekspresi dari subjek sudah mulai tertangkap kamera dengan jelas pada *shot* ini. *Medium Shot* menjadi salah satu teknik pengambilan gambar yang paling banyak digunakan pada pembuatan film “Ruang Renjana di Surakarta” seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 10 Medium Shot

5. Medium Close Up

Berbeda dengan *shot* sebelumnya, *Medium Close Up* menggabungkan antara *Medium Shot* dengan *Close Up*. Pada tipe ini menampilkan $\frac{1}{4}$ bagian dari badan subjek. Biasanya memperlihatkan subjek mulai bawahan bahu hingga atas kepala. Ekspresi dari subjek semakin terlihat pada *shot* ini. Detail mengenai *Medium Close Up* dapat dilihat pada gambar 4.11.

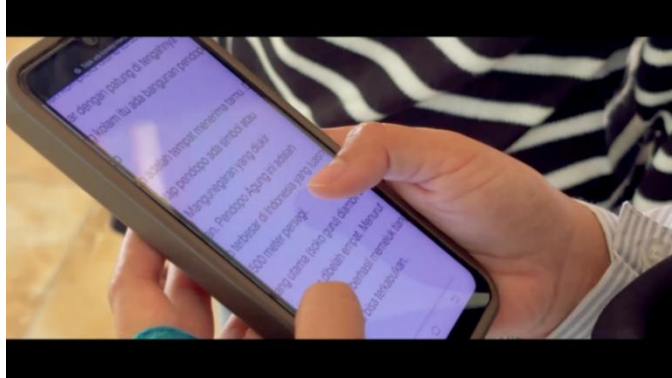


Gambar 4. 11 Medium Close Up

6. Close Up

Pengambilan video dengan tipe *shot Close Up* berfungsi untuk memperlihatkan detail detail penting dalam sebuah film. Mulai dari ekspresi wajah subjek dengan fokus pada area kepala hingga detail elemen lain. *Close Up* bertujuan untuk menyampaikan pesan dan keadaan secara tidak langsung kepada para penonton. Selain itu *Close Up* juga sering digunakan untuk memfokuskan perhatian penonton akan dialog yang diucapkan

serta ekspresi yang ditampilkan oleh para pemeran. Contoh pengambilan gambar tipe ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 12 Close Up

7. Over Shoulder Shot

Sesuai dengan namanya, pengambilan gambar dengan *Over Shoulder Shot* dilakukan melalui belakang bahu subjek. Tipe shot ini sering digunakan dalam adegan percakapan antara dua pemeran untuk memperlihatkan hubungan interaksi yang lebih hidup dan nyata. Biasanya *shot* ini dipadukan dengan *Reverse Shot* atau pengambilan dari balik bahu karakter lain.



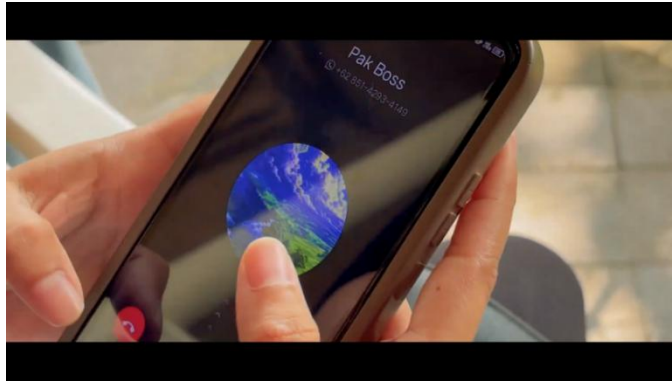
Gambar 4. 13 Over Shoulder Shot

b. Camera angle (Sudut pengambilan gambar)

1. High Angle

Pada *high angle*, kamera akan diletakkan jauh lebih tinggi diatas posisi subjek. Pengambilan video dengan kamera *high angle* biasanya digunakan untuk membuat subjek atau objek terlihat lebih

kecil, sehingga dapat memberikan kesan bahwa subjek terlihat lemah, rentan, dan terabaikan. Berikut contoh pengambilan *high angle*.



Gambar 4. 14 High Angle

2. Eye Level

Pada *eye angle*, posisi kamera berada sejajar dengan keberadaan subjek. *Angle* ini adalah sudut kamera yang paling sering digunakan dalam proses pembuatan film “Ruang Renjana di Surakarta”. *Eye angle* memberikan kesan bahwa penonton dan subjek memiliki kedudukan yang sama dan memberikan perspektif yang netral.



Gambar 4. 15 Eye Level

3. Low Angle

Berbeda dengan *high angle*, posisi kamera pada *low angle* berada di bawah subjek atau objek. Pengambilan video dengan sudut ini memberikan kesan bahwa subjek atau objek yang diperlihatkan terlihat lebih dominan, perkasa. *Low Angle* penulis

gunakan saat melakukan pengambilan gambar pada Pura Mangkunegaran untuk menjelaskan arti lukisan pada langit-langit bangunan. Penggunaan *Low Angle* dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Low Angle

c. *Lighting* (Pencahayaannya)

Dalam proses produksi film pendek “Ruang Renjana di Surakarta”, penulis menggunakan cahaya alami atau *natural light* secara penuh. Penulis tidak menggunakan cahaya buatan atau *artificial light* dikarenakan sebagian besar kegiatan produksi dilakukan di luar ruangan. Dengan memanfaatkan cahaya alami serta cahaya pendukung dari lingkungan sekitar, penulis dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi.

4.1.3.2 Pasca Produksi

Setelah semua tahapan pada proses produksi telah dilakukan, maka proses pembuatan film masuk pada tahap selanjutnya yakni tahapan pasca produksi. Tahap pasca produksi merupakan tahapan pengeditan dan penyatuan *shot-shot* yang telah dilakukan pada tahap produksi menjadi film utuh. Dalam hal ini penulis sebagai sutradara bekerja sama dengan editor yang telah dipilih untuk berdiskusi terkait film yang akan dibuat. Berikut informasi mengenai editor “Ruang Renjana di Surakarta”.

Nama : Muflih Ziyaad Al Haritsy

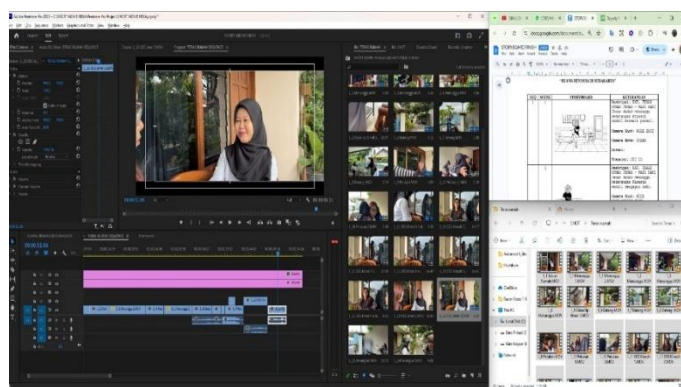
Instagram : muflihzyd

Telefon : +6281317965085

Dalam proses *editing*, editor menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2024 sebagai alat pengeditan utama. Banyak tahapan yang dilakukan untuk menjadikan setiap *shot* menjadi sebuah film. Berikut penjelasan pada setiap tahapan *editing* film:

a. Penggabungan Gambar (Rough Cut)

Penggabungan gambar atau *Rough Cut* merupakan tahapan awal dari pembuatan film. Pada tahap ini, semua gambar yang telah diambil pada tahap produksi dan telah didistribusikan kepada editor akan digabungkan menjadi satu kesatuan. Sebelum memasuki tahap *rough cut*, editor harus memahami jalan cerita yang telah dibuat. Sehingga dalam hal ini, naskah dan *storyboard* yang telah dirancang serta arahan dari sutradara menjadi pedoman editor dalam membuat film pendek. Setelah memahami jalan cerita dan melihat *shot-shot* yang telah diproduksi, editor akan menggabungkan gambar gambar tersebut sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah diberikan.



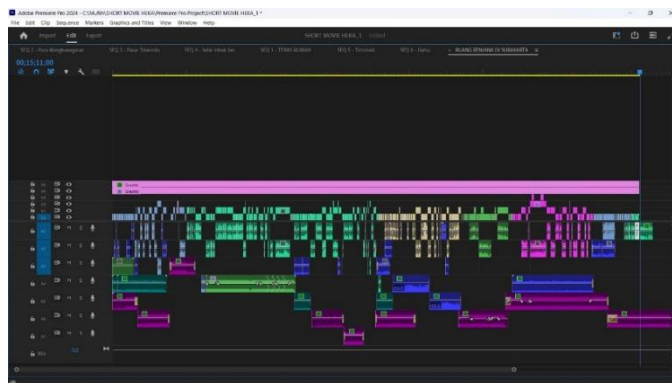
Gambar 4. 17 Rough Cut

b. Penambahan SFX dan BGM

Tahapan selanjutnya setelah dilakukannya *rough cut* adalah penambahan *Sound Effect* (SFX) dan *Background Music* (BGM).

Audio menjadi elemen penting dalam pembuatan film. *Sound Effect* adalah sebuah efek suara yang ditambahkan dalam proses editing film guna untuk memberikan pengalaman audio lebih hidup. Dalam proses pembuatan film ini, editor menambahkan beberapa jenis *sound effect* untuk menambahkan kesan realistis di setiap adegan. Beberapa efek suara yang ditambahkan antara lain suara membuka pintu, suara motor, suara percikan air, serta suara pasar. Tidak hanya *sound effect*, *background music* turut menjadi bagian penting dalam sebuah film. Dengan adanya musik yang diputar pada latar belakang diharapkan dapat membangun atmosfer serta dapat menghubungkan emosi antara penonton dengan alur cerita. Penambahan *background music* pada proses pengeditan film juga dapat difungsikan sebagai penanda transisi atau perubahan adegan dalam sebuah film.

Proses penambahan serta *mixing sound effect* dan *background music* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 18 Pemberian Sound Effect dan Background Music

c. *Coloring* (pemberian warna)

Setelah penambahan efek suara dan *background music*, proses editing film selanjutnya adalah *coloring* atau pemberian warna. Proses coloring dibagi menjadi dua tahap utama, yakni *color correction* dan *color grading*. *Color correction* merupakan proses penyesuaian pada pencahayaan, warna, eksposur pada video agar terlihat seimbang dan konsisten antar *shot*. Setelah *color correction*

selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah *color grading*. *Color grading* merupakan sebuah proses dimana editor akan mengatur warna atau *tone* untuk membangun atmosfer, emosi, serta gaya visual sesuai dengan narasi dan mood dari sebuah film yang akan dibuat. Dalam proses pengaturan warna, *tone* warna dalam pembuatan film sangat dipertimbangkan, seperti *tone warm* (kekuningan) untuk membangun suasana yang hangat dan *cool* (kebiruan) untuk suasana malam. Proses ini memberikan kesan yang lebih sinematik apabila dibandingkan dengan video biasa.



Gambar 4. 19 Color Grading

d. Pemberian Judul Film

Langkah krusial dalam pembuatan film selanjutnya adalah pemberian judul film. Judul film penting untuk ditambahkan guna memberitahu kepada para penonton akan judul resmi film. Judul film juga dapat berfungsi sebagai penanda pembuka dari sebuah film. Sebelum memasukkan judul, hal pertama yang dilakukan adalah pemilihan *font* atau jenis huruf yang akan digunakan. Dalam hal ini, pilihan penulis jatuh pada *font* Cormorant Garamond sebagai *font* utama dalam judul serta penulisan *subtitle*.

Cormorant Garamond

Designed by [Christian Thalmann](#)

Serif – Old Style Technology – Variable Feeling – Sincere Feeling – Vintage Feeling – Business

Whereas disregard and contempt for human rights have
resulted

Gambar 4. 20 Font yang digunakan dalam film

Setelah memilih jenis *font* yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah pemberian judul film. Judul film diberikan pada *scene* awal sebelum menuju tempat pertama yakni Pura Mangkunegaran. Pemberian judul pada film “Ruang Renjana di Surakarta” juga disertai dengan penambahan *motion* atau gerakan pada tulisan. Hal ini bertujuan agar judul dalam film tidak terkesan pasif dan monoton. Letak dan *font* untuk judul film “Ruang Renjana di Surakarta” dapat dilihat pada gambar 4.21.

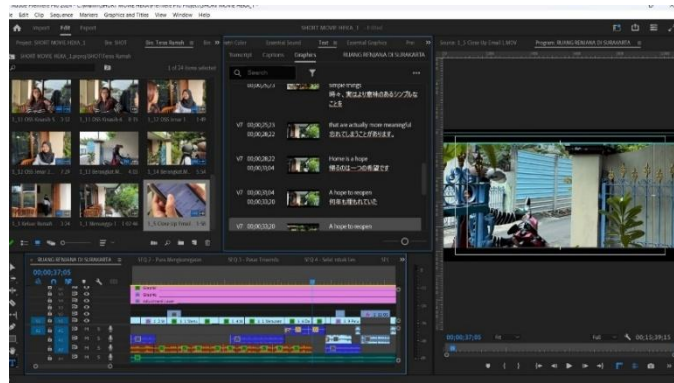


Gambar 4. 21 Pemberian Judul Film Pendek

e. Pemberian *Subtitle*

Langkah selanjutnya dalam proses editing film adalah pemberian *subtitle*. Film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” memiliki dua jenis *subtitle* dengan bahasa yang berbeda. *Subtitle* yang ada pada film ini adalah bahasa Inggris dan bahasa Jepang. *Font* atau jenis huruf yang digunakan dalam pemberian *subtitle* sama dengan jenis huruf pada judul film. Namun, warna pada *subtitle* dibedakan menjadi warna putih untuk bahasa Inggris dan warna

kuning untuk bahasa Jepang. Proses pemberian *subtitle* atau takarir ini harus dilakukan dengan kehati-hatian dan secara perlahan disesuaikan dengan suara dan dialog yang diucapkan oleh pemeran.



Gambar 4. 22 Proses Input subtitle

4.1.4 Uji Coba Pendahuluan

Uji coba pendahuluan dilakukan kepada kelompok kecil saja. Pada tahap ini penulis mengujikan hasil film pendek kepada dosen pembimbing, penutur asli bahasa Inggris, serta penutur asli bahasa Jepang. Dalam hal ini, dosen pembimbing bertugas sebagai ahli pertama baik untuk *design* maupun isi dari keseluruhan produk. Tujuan dilakukannya pengujian secara langsung kepada penutur asli ialah untuk mengetahui sudut pandang nyata dari kedua penutur bahasa terkait kesesuaian penggunaan dua bahasa pada *subtitle* yang tertera dalam film pendek. Kesesuaian penggunaan bahasa pada film pendek penting untuk diperhatikan. Dengan pemilihan bahasa yang benar, maka rasa, suasana, serta pesan yang ingin disampaikan melalui dialog antar pemeran akan dapat tersampaikan dengan baik meskipun dalam bahasa yang berbeda.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum
NIP 197603042014042001
Program Studi : Bahasa Asing Terapan

Menyatakan bahwa proyek Tugas Akhir dari mahasiswa yang beratas nama:

Nama : Asa Hekaputri
NIM 40020521650022
Program Studi : Bahasa Asing Terapan
Judul TA : Pembuatan Film Pendek "Ruang Renjana di Surakarta" sebagai Promosi Wisata Kota Surakarta (Sinematografer dan Sutradara)

Setelah dilakukan atas proyek tersebut, dapat dinyatakan bahwa:

√	Produk layak digunakan tanpa revisi.
	Produk layak digunakan dengan revisi sesuai aturan.
	Produk tidak layak.

Demikian surat pernyataan validasi ini dibuat supaya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 September 2025

Validator



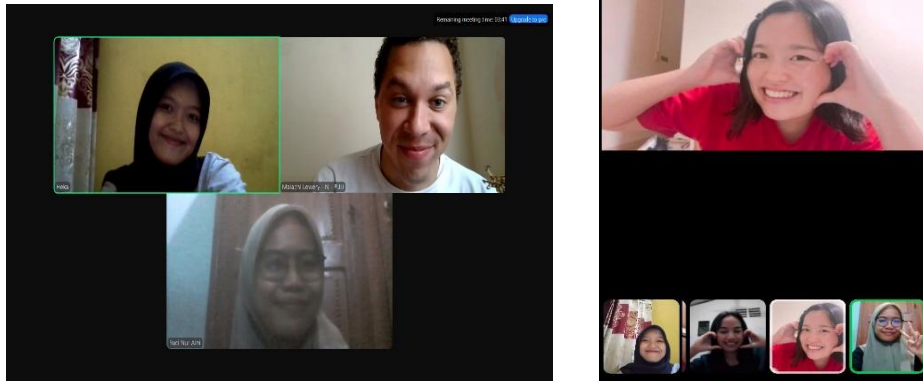
Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum

NIP:197603042014042001

Gambar 4. 23 Form validasi dosen pembimbing.

Penutur asli bahasa Jepang dalam proses uji coba pendahuluan ini bernama Takagi Ami asal Jepang, sedangkan penutur asli bahasa Inggris adalah Malachi Lowery yang berasal dari Amerika Serikat. Uji coba pertama dilakukan bersama penutur asli bahasa Jepang, Takagi Ami melalui panggilan video *Line* pada hari Rabu tanggal 16 Juli 2025 pukul 20.00 WIB. Kemudian

uji coba kedua dilakukan pada hari Kamis, 17 Juli 2025 pukul 20.00 WIB bersama Malachi Lowery melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 4. 24 Proses validasi (Kiri: Malachi Lowery, Kanan: Takagi Ami)

4.1.5 Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah dilakukannya proses uji coba pendahuluan yang melibatkan dosen pembimbing serta penutur asli bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Setelah melakukan pertemuan secara daring melalui Line dan Zoom dengan Malachi Lowery dan Takagi Ami, terdapat beberapa bagian pada *subtitle* yang harus penulis benahi sesuai dengan saran dan arahan dari penutur asli. Dengan saran yang telah diberikan, lalu penulis bekerja sama dengan editor dalam proses revisi produk. Setelah revisi pada film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” selesai dilakukan maka akan dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya.

4.1.6 Uji Coba Operasional

Tahap uji coba operasional dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang berisikan pernyataan-pernyataan mengenai bagaimana kualitas dan kelayakan film pendek tersebut. Adapaun tujuan dari pelaksanaan tahapan ini adalah untuk mengetahui bagaimana produk yang telah dibuat tersebut bekerja sesuai dengan apa yang diharapkan dan direncanakan. Pada tahap ini, responden akan diberikan empat opsi jawaban atas pernyataan yang telah diberikan, antara lain Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1).

Uji Coba Operasional ini dilakukan dengan melibatkan 22 responden yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris atau Jepang. Responden pada uji operasional yakni Tour Guide Pura Mangkunegaran serta calon wisatawan berasal dari berbagai daerah. Tidak hanya responden yang berasal dari Indonesia saja, penulis juga membagikan tautan kepada responden asal Amerika Serikat, Jepang, dan India.

Berikut daftar pernyataan yang tertera pada tautan Uji Coba Operasional.

Tabel 4. 2 Daftar Pernyataan dalam Uji Operasional

Film dan Audio Visual
1. Alur cerita pada film “Ruang Renjana di Surakarta” menarik.
2. Alur cerita pada film “Ruang Renjana di Surakarta” mudah dipahami
3. Penjelasan tempat pada film “Ruang Renjana di Surakarta” informatif.
4. Visualisasi pada film “Ruang Renjana di Surakarta” tergambar dengan jelas.
5. Pengambilan video pada film “Ruang Renjana di Surakarta” cukup bagus.
6. Kualitas video yang disajikan pada film “Ruang Renjana di Surakarta” bagus.
7. Suara pemeran dalam film terdengar dengan jelas.
8. Background music dan sound effect yang ditambahkan sesuai dengan scene yang ada.
Subtitle
9. Penulisan subtitle yang dicantumkan dalam film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” dapat dibaca dengan mudah.
10. Ukuran font pada subtitle film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” sesuai.
11. Warna font pada subtitle film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” mudah dilihat.
12. Subtitle bahasa Inggris pada film pendek Ruang Renjana di Surakarta” mudah dipahami.

13. Subtitle bahasa Inggris pada film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” sesuai.
14. Subtitle bahasa Jepang pada film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” mudah dipahami.
15. Subtitle bahasa Jepang pada film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” sesuai.

Minat Wisatawan

16. Saya tertarik untuk berkunjung/berkunjung kembali ke Kota Surakarta setelah menonton film tersebut.
17. Saya tertarik mengunjungi tempat-tempat wisata di Kota Surakarta yang ditampilkan dalam film pendek “Ruang Renjana di Surakarta”.

Setelah para responden mengisi kuisioner maka akan didapat hasil yang nantinya dapat menentukan kelayakan dari sebuah film yang telah diujikan. Berikut hasil yang didapatkan setelah film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” melewati proses uji coba operasional.

Tabel 4. 3 Hasil olah data responden

Aspek	Nomor Pernyataan	Tanggapan				Total Poin	Rata-rata	Rata-rata Aspek
		SS	S	TS	STS			
Aspek Film dan Audio Visual	1	16	6	0	0	82	3,72	3,67
	2	16	6	0	0	82	3,72	
	3	16	6	0	0	82	3,72	
	4	14	8	0	0	80	3,63	
	5	15	7	0	0	81	3,68	
	6	15	7	0	0	81	3,68	
	7	14	8	0	0	80	3,63	
	8	14	8	0	0	80	3,63	
Aspek Subtitle	9	13	9	0	0	79	3,59	3,55
	10	15	7	0	0	81	3,68	

	11	11	11	0	0	77	3,50	
	12	13	9	0	0	79	3,59	
	13	12	10	0	0	78	3,54	
	14	9	13	0	0	75	3,4	
	15	12	10	0	0	78	3,54	
Aspek	16	16	6	0	0	82	3,72	
Minat								
Wisatawan	17	15	7	0	0	81	3,68	3,7
n								
Rata-rata keseluruhan							3,64	

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa responden menyatakan sangat setuju pada 17 pernyataan yang diujikan. Dengan jawaban tersebut, hal ini berarti responden sangat setuju terhadap pernyataan yang mencakup tiga aspek, baik dari aspek *audio visual*, *subtitle*, serta ketertarikan akan kunjungan wisata. Pertama, responden sangat setuju akan alur cerita yang disajikan pada film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” menarik serta mudah untuk dipahami. Hal ini penting untuk diujikan untuk mengetahui bahwa pesan serta informasi dari film pendek dapat tersampaikan dengan baik kepada para penonton. Selain alur cerita, responden juga menyatakan sangat setuju terhadap baiknya kualitas film termasuk pada penyampaian informasi dalam film, pengambilan gambar, kualitas audio, serta penambahan berbagai elemen seperti musik dan *SFX* dalam film tersebut. Dalam aspek audio visual, film “Ruang Renjana Surakarta” masuk dalam kategori sangat baik dengan memperoleh skor rata rata 3,67.

Selain aspek audio visual dalam film, penulis juga mengujikan aspek *subtitle* kepada para responden. Adapun pernyataan yang diajukan adalah kesesuaian font, warna, lokasi penempatan *subtitle*, serta keakuratan *subtitle* dengan dialog para pemeran. Pada aspek kesesuaian dan keakuratan dalam pemberian *subtitle* bahasa Inggris dan bahasa Jepang mendapatkan rata-rata

3,55 dimana skor tersebut dapat diartikan sangat baik. Pernyataan setuju akan kesesuaian dan keakuratan dalam penulisan *subtitle* bahasa pada kuisisioner ini memberikan dorongan kepada penulis bahwa film yang telah diproduksi dapat dinikmati oleh penonton di berbagai belahan dunia.

Aspek terakhir pada proses pengujian ini adalah aspek minat kunjungan wisatawan. Aspek minat wisatawan penting untuk dicantumkan untuk menghitung keberhasilan produksi film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” dalam menarik minat wisatawan, baik lokal maupun mancanegara untuk berkunjung atau mengunjungi kembali Kota Surakarta. Diperoleh rata-rata 3,72 dimana responden sangat setuju untuk berkunjung serta berkunjung kembali ke Kota Surakarta. Kemudian diperoleh rata-rata 3,68 yang menyatakan responden sangat setuju untuk mengunjungi Kota Surakarta terlebih pada tempat-tempat yang tercantum dalam film pendek “Ruang Renjana di Surakarta”. Pada proses pengujian, penulis mendapatkan umpan positif dari pembuatan film pendek sebagai media promosi Kota Surakarta, baik dari segi alur cerita, penyampaian informasi hingga pemilihan tempat-tempat yang unik dan menarik. Dengan pengambilan gambar yang menarik yang dikemas dengan cerita persahabatan, responden mengatakan film tersebut sangat bagus, bahkan beberapa dari mereka mengutarakan ketertarikan mereka untuk mengunjungi Kota Surakarta sebagai tujuan wisata setelah melihat film pendek “Ruang Renjana di Surakarta”.

4.1.7 Diseminasi dan Implementasi

Setelah melewati tahapan panjang, maka pembuatan film pendek “Ruang Renjana di Surakarta” memasuki tahap akhir yaitu tahap diseminasi dan implementasi. Tahap diseminasi dan implementasi merupakan tahapan penyebarluasan produk yang telah selesai dibuat. Pada tahap ini, penulis mengunggah hasil film pendek melalui media sosial YouTube. Penyebarluasan video melalui media sosial YouTube diharapkan dapat menjangkau khalayak yang lebih luas sehingga dapat mempromosikan Kota Surakarta lebih maksimal kepada para penonton.

4.2 Pembahasan

Meskipun Kota Surakarta atau Solo cukup terkenal dengan budaya dan adat Jawanya, namun belum banyak informasi akan tempat-tempat pariwisata yang ada di kota ini. Masih banyak tempat-tempat di Kota Surakarta yang belum banyak diketahui oleh wisatawan terlebih pada wisatawan mancanegara. Tujuan utama penulis dalam pembuatan film pendek berjudul “Ruang Renjana di Surakarta” adalah sebagai media promosi pariwisata dalam menarik minat wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Kota Surakarta. Film pendek menjadi pilihan karena masih belum banyak yang menjadikan film sebagai media promosi wisata. Upaya untuk menarik wisatawan mancanegara dapat terlihat dari konsep film pendek dan cara penyebarluasan yang diunggah pada media sosial YouTube. Dalam pembuatan “Ruang Renjana di Surakarta”, penulis menggunakan tiga bahasa, diantaranya Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama serta bahasa Inggris dan bahasa Jepang sebagai *subtitle*. Dengan penggunaan bahasa yang beragam serta penyebarluasan film melalui *YouTube* diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

Dari banyaknya wisata yang ada, penulis memilih lima tempat yang berbeda yaitu Pura Mangkunegaran, Pasar Triwindu, Selat Solo Mbak Lies, Taman Tirtanadi, dan Koridor Gatsu-Ngarsopuro. Pemilihan tempat yang beragam disertai penyampaian informasi ini diharapkan memberikan gambaran nyata kepada para wisatawan akan Kota Surakarta. Tidak hanya wisata budaya, penulis juga menambahkan wisata kuliner pada film pendek untuk lebih memperdalam pemahaman calon wisatawan akan kuliner khas Kota Surakarta. Selain itu, dipilihnya lima tempat wisata dengan ciri khas yang berbeda ini memudahkan penulis untuk lebih dapat mempromosikan destinasi wisata dalam satu video film pendek. Berbeda dengan film pendek promosi wisata pada umumnya yang hanya berfokus pada pengenalan tempat wisata, film “Ruang Renjana di Surakarta” yang berdurasi 16 menit ini juga menyajikan alur cerita menarik dengan menyisipkan kisah persahabatan yang tergambar dengan jelas pada setiap dialognya. Sehingga

penonton tidak hanya mendapatkan referensi baru akan destinasi wisata namun juga hanyut dalam kisah yang disajikan dalam film tersebut.

Kisah dalam “Ruang Renjana di Surakarta” dimulai ketika pemeran bernama Jenar yang terlihat lelah dengan kesibukannya sebagai sekretaris di Perusahaan besar dan memutuskan untuk pulang ke rumah yaitu Kota Surakarta setelah sekian lama merantau. Sepulangnya Jenar ke rumah ia langsung menghubungi sahabatnya, Kinasih untuk merealisasikan rencana *hangout* mereka yang belum sempat terwujud. Dengan perasaan senang, mereka mengunjungi tempat-tempat yang pernah mereka kunjungi semasa SMA untuk sejenak bernostalgia. Selain bernostalgia, mereka juga mengukir kenangan baru dengan mengunjungi tempat baru yang belum pernah Jenar kunjungi sebelumnya.

Dalam pembuatan film pendek ini terdapat tiga tahapan yang harus dilewati, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis sebagai sutradara dan sinematografer berperan penuh pada tahap produksi (tahap pengambilan gambar), dimana tahap ini menjadi tahap utama dalam proses pembuatan film. Segala ide, gagasan, dan rancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya diaplikasikan pada tahap produksi. Pelaksanaan tahap produksi film pendek ini, penulis melewati berbagai rintangan. Mulai dari cuaca yang berubah-ubah, hingga kendala teknis seperti tidak diperbolehkannya peralatan kamera profesional saat melakukan proses *shooting* di area Pura Mangkunegaran. Selain itu, terdapat beberapa adegan yang terlaksana sesuai dengan rencana karena keterbatasan waktu dan lokasi yang tidak mendukung untuk dilakukannya adegan tersebut. Setelah melewati tahap produksi yang tidak mudah, gambar yang telah diambil sebelumnya akan masuk pada tahap pasca produksi. Seluruh gambar tersebut akan masuk proses *editing*, dimana gambar disatukan dan ditambahkan dengan berbagai elemen lain untuk dijadikan menjadi satu kesatuan utuh. Banyak elemen yang ditambahkan dalam proses editing, diantaranya *coloring* (pemberian warna), penambahan *background music* dan *sound effect*, hingga proses *subtitling* atau pemberian *subtitle*.

Hasil film pendek tersebut lantas diujikan kepada penututr asli yang bertujuan untuk mengoreksi penggunaan bahasa pada *subtitle*. Setelah

mendapatkan saran dan masukan, film akan direvisi dan masuk pada tahap uji kedua yaitu uji coba operasional. Uji coba operasional film “Ruang Renjana di Surakarta” dilakukan dengan menyebarkan kuisioner untuk mendapatkan umpan balik atas film yang telah diproduksi. Penulis mendapatkan respon positif pada saat uji coba operasional. Setelah melewati proses uji coba operasional, film pendek disebarluaskan melalui platform *YouTube* dengan harapan utama dapat memperkenalkan destinasi wisata Kota Surakarta serta dapat menarik minat wisatawan baik lokal maupun internasional.